

Pre-Game Ceremonies:

This is pro football the way it's really played. Except you're the coach and you select the plays ... offence and/or defence. And you're the centre of attention on the field as well ... the quarterback, the ball carrier, the receiver, the middle linebacker or the defensive back. You call the play and execute it so the glory of winning and the agony of defeat are yours to claim.

The Toss of the Coin:

1. Either joystick may be used for one-player games (vs. computer). For two-player games port 1 controls the visitor (blue) team and port 2 controls the home (red) team.
2. Turn on your Commodore 64/64C (C128 in 64 mode) and 1541/1541C/1571 disk drive. Insert disk in drive label side up.
3. Type: LOAD "*",8,1 and press RETURN.
4. Leave the disk in the disk drive throughout the playing of the game.

To Restart Game:

To restart the game, press RESTORE.

CBM64/128 Cassette Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Keep PLAY key depressed during game.

ACCOLADE™

Select Game Options:

Once the game is loaded you may use either joystick to cycle through and select game options. To select the length of time for each quarter, move the joystick to highlight the Minutes per Quarter option and press the FIRE BUTTON to cycle through the choices – 5, 10 or 15 minutes. To select one of the playing configurations, move the joystick to highlight the ALL PROS vs CHAMPS option and press the FIRE BUTTON to cycle through the alternatives:

two player: ALL PROs vs. CHAMPS
one player: (computer) ALL PROS vs. CHAMPS
ALL PROS vs. CHAMPS (computer)

Once you have made these selections, press the SPACE BAR to start the game.

The Kickoff

(and playing the game):

The play screen is divided into four sections: the field itself, the offensive play selection box, the defensive play selection box and the time/yards to go/score box.

The line of scrimmage is displayed in the centre of the field of vision with about ten yards shown in either direction. An arrow at the bottom of the field marks the 1st down yard line.

Offensive and defensive selection boxes are separated by a series of arrows which correspond to the joystick positions. Selections are made by moving the joystick to the indicated position and then pressing the FIRE BUTTON. In one player mode your selections will be highlighted. In two player mode they will not be ... this way your opponent will not know what selections you made.

For most plays the play selection boxes will be used to select the team formation, the play to be run and a position – in three successive actions. For kickoffs and PAT (point after touchdown or

extra point) plays only one action will be required. Please refer to *The Plays* and *Playbook* sections for a list of the possible selections and a description of the positions and plays.

Once both the offence and the defence have made their formation selection, the players will move to the line of scrimmage. After the play and positions have been selected the play will begin automatically. After a few moments a player on each side will begin to blink. These are the players you now control. If you have selected a pass play, the quarterback will pass when you press the FIRE BUTTON. For kicking plays, the kick will occur when you press the FIRE BUTTON. After the pass occurs, the display will zoom to the receiver. The receiver will blink and if he catches it, you will be able to control his running.

As defence, you also control the blinking player. After a zoom occurs to another display you may be in control automatically of another defensive player.

To control the punter, simply press the FIRE BUTTON after the punter receives the ball and begins to blink.

For field goals and extra points, as the kicker approaches the holder you control the action. Press the FIRE BUTTON when you want to kick the ball. Timing is critical.

In kickoffs, you control the kicker as he approaches the ball. Again, press the FIRE BUTTON when you want to kick. Timing is everything and practice makes perfect.

Timeouts, Penalties and Referees

To call a time-out:

1. Go to the Coaches' Screen (press the SPACE BAR)
2. Move the joystick up until TIME OUT line is highlighted.
3. Press the FIRE BUTTON.

Penalties:

1. Since there are no referees, there are no penalties except:--
2. We don't want there to be any unfair advantages. So, if you're in one-player mode, unless you've called a time-out, you can only go to the Coaches' Screen once per quarter after the formations have been selected. If you do it more than once you will be penalised 5 yards. Remember only 3 time-outs per half and before the formation is called you may go to the Coaches' Screen as often as you like.

The Coaches' Screen

At any time during the game you can go to the Coaches' Screen by pressing the SPACE BAR (see the section on PENALTIES for a possible penalty situation). This screen is used to see the scoreboard, call time-outs, substitute players and check player statistics. For each position there is a first and second string player. At the beginning of each game the computer will select the first string players at each position. You may select the other player by moving the joystick up or down until the player's name is highlighted and then pressing the FIRE BUTTON. For certain selected plays (double tight end plays, for example) both first and second string players will automatically be substituted into the line-up. Special teams will normally be all second stringers. However, the kickoff and punt returner will always be your first string wingback. The statistics for each highlighted player will be shown at the bottom of the screen. Along with the player's height, weight and number of years playing, there will be a qualitative assessment of his speed and strength. The choices that are available are: SPEED!, FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIG!

SPEED! is used for the fastest players and BIG! for the slowest and strongest. In general, the slower the player is, the bigger and stronger he will be.

To return to the play field, press the SPACE BAR. When this occurs the play selection process will start.

ACCOLADE™

Options de Sélection de Jeu:

Une fois le jeu chargé, vous pouvez utiliser l'un des deux manches à balai pour vous déplacer aux options de jeu que vous voulez sélectionner. Pour sélectionner le temps requis pour chaque quart de jeu, mettez en vedette l'option Minutes per Quarter (Minutes par Quart) à l'aide du manche à balai puis appuyez sur le BOUTON FEU pour tourner autour des choix: 5, 10, ou 15 minutes. Pour sélectionner l'une des configurations de jeu, mettez en vedette l'option ALL-PROS vs. CHAMPS à l'aide du manche à balai et appuyez sur le BOUTON FEU pour tourner autour des alternatives:

deux joueurs: ALL PROS vs. CHAMPS
un joueur: (ordinateur) ALL-PROS vs. CHAMPS
ALL-PROS vs CHAMPS (ordinateur)

The Plays:

TEAM FORMATION: From the following list of formations, five will be displayed and one may be selected for each play.

Offence:

Field Goal (also used for extra point)
Punt
Double Tight End
Strongside Back
Double Wing
Shotgun w/Back
Short Yardage
Pro Set
Weakside Back
Spread
Shotgun w/o Back

Defence: 3 – 4 (effective against run)
4 – 3 (effective against pass)
Flex (somewhat effective against run or pass)
Nickel (very effective against pass)
Short (Yardage) (very effective against run)

Offensive selections will always be made at the bottom of the Field Screen in the larger of the two boxes. Defensive selections will be made in the smaller of the two. The background colour of these boxes will tell you which team is on the offence and defence.

PLAY SELECTION: From the following list of plays five will be displayed and one may be selected for each play.

Offence:

RUNNING PLAYS

Power, Rt Run
Sweep, Lf Run
Pitch Out, Rt Run
Pitch Out, Lf Run
Offackle, Lf Run
QB Sneak

KICKING PLAYS

Kickoff
Kick (for field goals or punts)

PASSING PLAYS

Screen, Pass
Quick Out, Pass
Short Curl, Pass
In, Medium Pass
Hook, Medium Pass
Post, Long Pass
Fly, Long Pass
Onside Kick
Sideline Kick (for punts)

Defence:

Return (used for kicking plays)
No Blitz (also No Dog)
Lf Dog
Rt Blitz

NOTE: A Blitz is a rush by a defensive back (corner or safety)
A Dog is a rush by a linebacker

POSITION: From the following list of positions five will be displayed and one may be selected for each play.

Offence:

Kicker
Lf Fullback
Lf Halfback
Lf Wingback
Lf Tight End
Lf Wide Receiver
Fullback
Rt Fullback
Rt Halfback
Rt Wingback
Rt Tight End
Rt Wide Receiver

Defence:

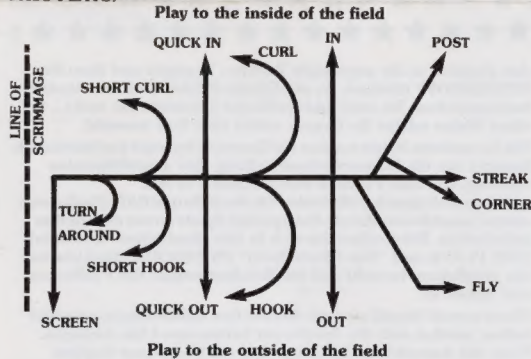
Rt Linebk
Lf Linebk
Lf Corner
Lf Safety
Md Linebk
Rt Safety
Rt Corner

The Playbook:

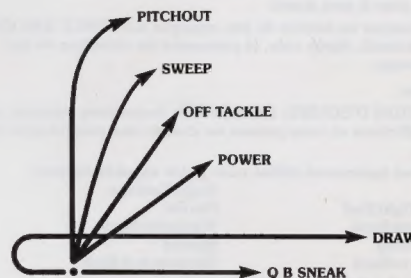
The keys to a successful offence are:

1. knowing what play to call
2. executing to perfection. In the huddle when you call a play, as the on-field leader, you must have confidence that everybody understands what to do. Here's what they'll do.

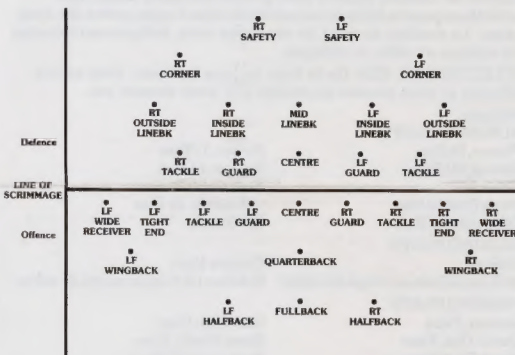
PASS PLAYS:



RUNNING PLAYS:



And here's where each position plays. Note that there are more than 11 positions shown. This means that there is not a player at each position on each play.



Hints, Tips and Other Facts

- If a game ends in a tie, you will be able to apply an unlimited number of 'sudden death' overtime quarters.
- From time to time, the Coaches' Screen will be displayed automatically and will contain information about the results of a play, just run.
- On occasion certain receivers will act human and will not execute their pass route to perfection. Remember, when going down the middle, sometimes these guys are intimidated by a defensive player.
- In general longer passes have a lower percentage of success than short ones.
- If you select a pass play, you could always decide just to run by not pressing the FIRE BUTTON. However, if you select a run the FIRE BUTTON will not function and therefore you will not be able to 'call an audible' and change to a pass play when the play starts.
- Once a play starts the quarterback will not be permitted to run up, down, or back out of the displayed field area until he first crosses the line of scrimmage.



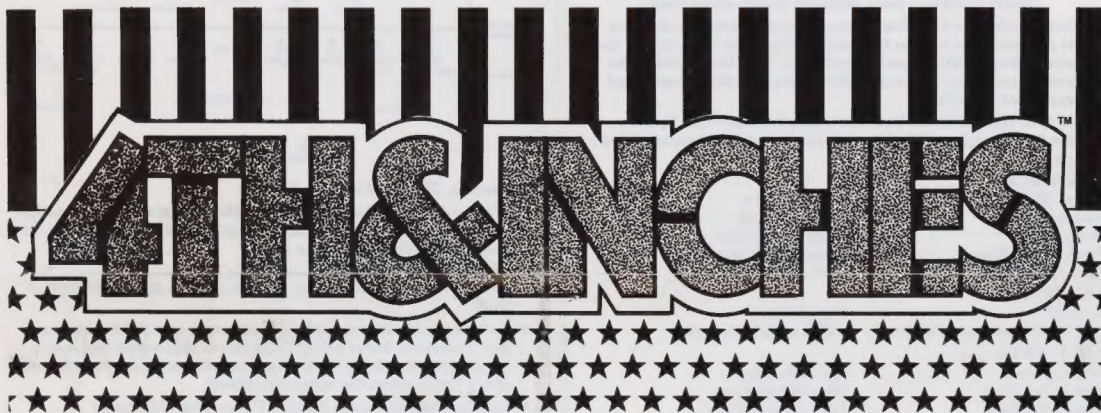
Accolade

Copyright © 1988 Accolade Inc. All rights reserved. 4th & Inches™ is a trademark of Accolade Inc. Manufactured and distributed under licence from Accolade Inc. by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

TRADEMARKS

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying, re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

4th & Inches™ is a trademark of Accolade Inc.



Cérémonies d'Avant le Jeu:

Ceci est le football professionnel tel qu'il est pratiqué dans la réalité, sauf que vous êtes l'entraîneur et que vous sélectionnez les jeux... attaque et/ou défense. Vous êtes également le centre d'attraction sur le terrain... le quarterback, le porteur de la balle, celui qui reçoit, le support de ligne médiane ou l'arrière de défense. Vous décidez le jeu et vous l'exécutez. A vous la gloire de la victoire et l'agonie de la défaite.

Le Pile ou Face:

1. Un des deux manches à balai peut être utilisé pour le jeu à un joueur (contre ordinateur). Pour le jeu à deux joueurs, l'entrée 1 commande l'équipe des visiteurs (en bleu) et l'entrée 2 commande l'équipe qui reçoit (en rouge).
2. Mettez sous tension votre Commodore 64/64C (C128 en mode 64) et le lecteur de disques 1541/1541C/1571. Introduisez le disque dans le lecteur, côté étiqueté vers le haut.
3. Tapez LOAD "*",8,1 et appuyez sur RETURN.
4. Laissez le disque dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches SHIFT/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Une copie supplémentaire sera délivrée.

Laissez la touche PLAY appuyé pendant toute la durée du jeu.

Pour Recommencer le Jeu:

Pour recommencer le jeu, appuyez sur RESTORE.

Une fois ces sélections faites, appuyez sur SPACE BAR (Barre d'Espace) pour commencer le jeu.

Le Coup d'Envoi (et le jeu):

L'écran de jeu est divisé en quatre sections: le terrain lui-même, la case de sélection de jeu offensif, la case de sélection de jeu défensif et la case temps/yards à go/score.

La ligne de mêlée est affichée au centre du champ de vision et on montre environ dix yards dans chaque direction. Une flèche au bas de l'écran indique la 1^{ère} ligne down yard.

Les cases de sélection offensif et défensif sont séparées par une série de flèches qui correspondent aux positions du manche à balai. On sélectionne en déplaçant le manche à balai à la position indiquée et appuyant sur le BOUTON FEU. En mode un joueur, vos sélections seront mises en vedette. En mode deux joueurs, elles ne le seront pas... pour que votre adversaire ne soit pas au courant de vos sélections.

Pour la plupart des jeux, les cases de sélection seront utilisées pour sélectionner la composition d'équipe, le jeu à dérouler et une position – en trois actions successives. Pour les jeux de coup d'envoi et de PAT (points après touche ou point supplémentaire), une seule action sera requise. Veuillez vous référer aux sections Les Jeux et Le Livre de Jeu qui contiennent une liste des sélections possibles et une description des positions et des jeux.

Une fois que l'attaque et la défense ont fait leur sélection de formation, les joueurs se mettront sur la ligne de mêlée. Après que le jeu et les positions aient été sélectionnés, le jeu débutera automatiquement. Au bout de quelques instants, un joueur dans chaque camp commencera à clignoter. Ce sont les joueurs que vous contrôlez en ce moment. Si vous avez sélectionné un jeu de passes, le quarterback fera la passe quand vous appuyez sur le BOUTON FEU. Pour les jeux de coups de pied, le coup se produira quand vous appuyez sur le BOUTON FEU. Après que la passe ait été faite, l'affichage fera un zoom sur celui qui reçoit la passe. Celui-ci clignotera et vous pourrez contrôler sa course s'il attrape la balle. Comme défenseur, vous contrôlez aussi le joueur clignotant. Après un zoom sur un autre affichage, vous pourriez contrôler un autre joueur défensif automatiquement.

Pour contrôler le punter, appuyez simplement sur le BOUTON FEU lorsque le punter reçoit la balle et commence à clignoter. En ce qui concerne les buts et les points supplémentaires, lorsque le tireur s'approche du joueur qui tient la balle, vous contrôlez l'action. Appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup de pied à la balle. La précision de temps est très importante.

Aux coups d'envoi, vous contrôlez le tireur lorsqu'il s'approche de la balle. De nouveau, appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup à la balle. Tout repose sur la précision de temps et vous devez vous perfectionner à l'entraînement.

Les Timeouts, les Pénalités et les Arbitres:

Pour déclarer un time-out:

1. Allez à l'Ecran des Entraîneurs (appuyez sur SPACE BAR)
2. Déplacez le manche à balai vers le haut jusqu'à ce que la ligne TIMEOUT soit mise en vedette.
3. Appuyez sur le BOUTON FEU.

PENALITES:

1. Puisqu'il n'y a pas d'arbitre, il n'y a pas de pénalité... sauf que
2. nous ne voulons pas qu'il y ait des avantages injustes. Donc, si vous êtes en mode un joueur et à moins que vous ayez déclaré un timeout, vous ne pouvez aller à l'Ecran des Entraîneurs qu'une seule fois par quart après que les formations aient été sélectionnées. Si vous essayez d'y aller plus d'une fois, vous serez pénalisé de 5 yards. Rappelez-vous qu'il n'y a que 3 time-outs par mi-temps et que vous pouvez aller à l'Ecran des Entraîneurs autant de fois que vous voulez avant la sélection de la formation.

L'Ecran des Entraîneurs:

Vous pouvez aller à l'Ecran des Entraîneurs à tout moment durant le jeu en appuyant sur la SPACE BAR (voir section sur les PENALITES pour une situation de pénalité possible). Cet écran est utilisé pour voir le tableau de marque, déclarer les time-outs, changer de joueurs et vérifier les statistiques d'un joueur. Pour chaque position, il y a un premier et second joueur de file. Au début de chaque jeu, l'ordinateur sélectionnera les premiers joueurs de file à chaque position. Vous pouvez sélectionner l'autre joueur en déplaçant le manche à balai vers le haut ou le bas pour mettre en vedette le nom du joueur puis en appuyant sur le BOUTON FEU. Pour certains jeux sélectionnés (par exemple jeux double tight end), les joueurs de première et deuxième file seront automatiquement substitués à la formation. Les équipes spéciales ne seront normalement composées que de joueurs de deuxième file. Cependant, le renvoyeur de coup d'envoi et de punt (coup de volée) sera toujours votre arrière d'aile de première file. Les statistiques pour chaque joueur mis en vedette seront montrées au bas de l'écran. En même temps que la hauteur, le poids et le nombre d'années de jeu d'un joueur, il y aura une évaluation qualitative de sa rapidité et sa force. Les choix disponibles sont: SPEED! (Vitesse), FAST (Rapide), QUICK (Prompt), STEADY (Ferme), SOLID (Solide), STRONG (Fort), TOUGH (Dur) BIG! (Grand).

SPEED! – est utilisé pour les joueurs les plus rapides et BIGI pour les joueurs les plus lents et les plus forts. En général, plus le joueur est lent, plus il sera grand.

Pour retourner au terrain de jeu, appuyez sur SPACE BAR (Barre d'Espace). Après cela, le processus de sélection de jeu commencera.

Les Jeux:

FORMATION D'EQUIPE: De la liste de formations suivante, cinq seront affichées et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

Attaque:

Field Goal également utilisé pour point supplémentaire)

Punt	Short Yardage
Double Tight End	Pro Set
Strongside Back	Weakside Back
Double Wing	Spread
Shotgun w/Back	Shotgun w/o Back

Défense: 3 – 4 (efficace contre une course)

4 – 3 (efficace contre une passe)

Flex (quelque peu efficace contre course ou passe)

Nickel [très efficace contre passe]

Short (Yardage) [très efficace contre course]

Les sélections pour l'attaque seront toujours faites au bas de l'Ecran de Terrain, dans la plus grande des deux cases. Les sélections pour la défense seront faites dans la plus petite des deux cases. La couleur de fond de ces cases vous indiquera l'équipe en attaque et celle en défense.

SELECTION DE JEU: De la liste de jeux suivante, cinq seront affichés et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

Attaque:

RUNNING PLAYS

Power, Lf Run
Sweep, Rt Run
Draw, Run
Pitch Out, Lf Run
Offtackle, Lf Run

Power, Lf Run
Sweep, Lf Run
Pitch Out, Rt Run
Offtackle, Rt Run
QB Sneak

KICKING PLAYS

Kickoff
Kick (pour buts ou coups de volée)

Onside Kick
Sideline Kick (pour coups de volée)

PASSING PLAYS

Screen, Pass
Quick Out, Pass
Short Curl, Pass
In, Medium Pass
Hook, Medium Pass
Post, Long Pass
Fly, Long Pass

Quick In, Pass
Short Hook, Pass
Turn-around, Pass
Out, Medium Pass
Curl, Medium Pass
Corner, Long Pass
Streak, Long Pass

Défense:

Return (utilisé pour jeux de coups de pied)

No Blitz (aussi No Dog)

Lf Dog

Rt Blitz

Rt Dog

Mid Dog

Lf Blitz

NOTE: Un Blitz est une course précipitée d'un arrière défensif (coin ou sûreté)
Un Dog est une course précipitée d'un support de ligne (linebacker)

POSITION: De la liste de positions suivante, cinq seront affichées et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

Attaque:

Kicker

Lf Fullback

Lf Halfback

Lf Wingback

Lf Tight End

Lf Wide Receiver

Fullback

Rt Fullback

Rt Halfback

Rt Wingback

Rt Tight End

Rt Wide Receiver

Défense:

Rt Linebk

Lf Linebk

Lf Corner

Lf Safety

Md Linebk

Rt Safety

Rt Corner

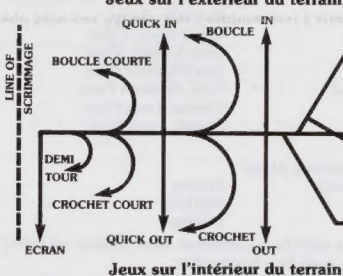
Le Livre de Jeu:

Pour réussir une attaque, il faut:

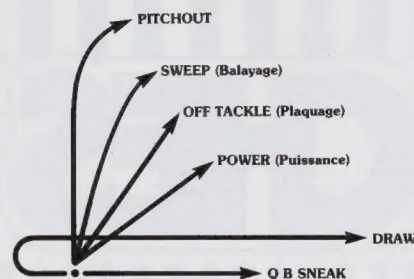
1. savoir quel jeu déclarer
2. exécuter à la perfection. Quand vous déclarez un jeu dans le petit groupe au milieu duquel vous vous trouvez, en tant que leader sur terrain, vous devez être certain que chacun comprend ce qu'il à à faire. Voici ce qu'ils doivent faire.

JEUX DE PASSES:

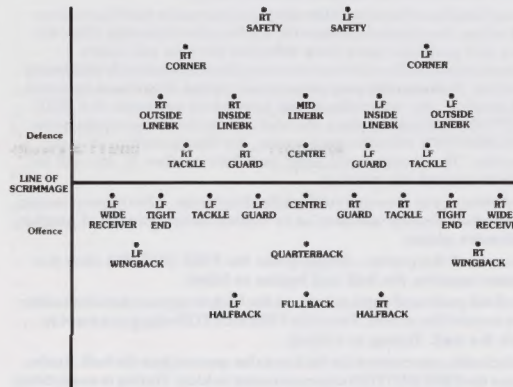
Jeux sur l'extérieur du terrain



JEUX DE COURSES:



Voici le jeu de chaque position. Notez que plus de 11 positions sont montrées. Ceci signifie qu'il n'y a pas un joueur à chaque position sur chaque jeu.



Conseils, Tuyaux et Autres:

- Si un jeu se termine par un nul, vous pourrez jouer un nombre illimité de quarts de prolongations "mort rapide".
- De temps à autre, l'Ecran des Entraîneurs sera affiché automatiquement et contiendra des informations sur les résultats d'un jeu qui vient de se terminer.
- A l'occasion, certains receveurs seront humains et ne feront pas une passe parfaite. Rappelez-vous que lorsque vous descendez sur le centre, les gars en face sont quelques fois intimidés par un joueur défensif.
- En général, les passes longues ont un pourcentage de réussite moins élevé que les passes courtes.
- Si vous sélectionnez un jeu de passes, vous pouvez toujours décider de courir seulement en n'appuyant pas sur le BOUTON FEU. Cependant, si vous sélectionnez une course, le BOUTON FEU ne fonctionnera pas et vous ne pourrez donc pas "call an audible" (appeler une audible) et changer à un jeu de passes quand le jeu commence.
- Une fois un jeu commencé, le quarterback ne pourra pas courir tout au long ou hors de la zone de terrain affichée avant qu'il n'ait passé la ligne de mêlée.



Accolade

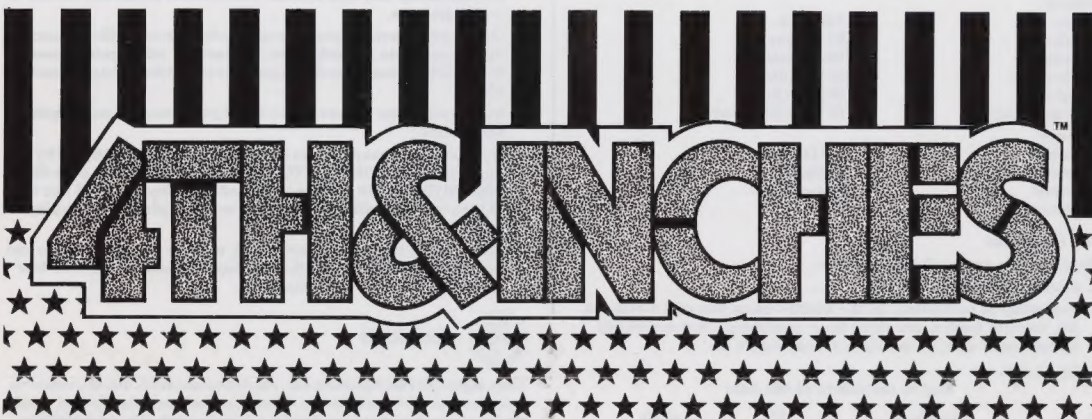
Copyright © 1988 ACCOLADE INC. Tous droits réservés. 4TH & Inches™ est une marque d'Accolade Inc.

Fabriqué et distribué sous licence d'Accolade Inc. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

Marques

4TH & Inches™ est une marque d'Accolade Inc.



Die Zeremonien vor dem Spiel:

Dies ist Profi-Fußball, wie es wirklich gespielt wird. Mit einer Ausnahme: Sie sind der Trainer und Sie wählen die Spieltaktik aus... Angriff und/oder Abwehr. Aber auch auf dem Spielfeld stehen Sie im Zentrum der Aufmerksamkeit... als Quarterback, Ball carrier (Ballträger), Receiver (Fänger), Middle Linebacker oder als Defense back. Sie bestimmen die Spielzüge und führen Sie aus, so daß Sie am Ende den Siegesruhm oder auch die Qual einer Niederlage für sich beanspruchen können.

Der Wurf der Münze:

1. Jeder Joystick kann für ein Spiel mit einem Spieler benutzt werden (gegen den Computer). Für ein Spiel mit zwei Spielern kontrolliert Port 1 die Gastmannschaft (blau) und Port 2 die Heimmannschaft (rot).
2. Schalten Sie Ihren Commodore 64/64C (C 128 im 64 Modus) und das 1541/1541C/1571 Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette Etikett nach oben in das Laufwerk.
3. Tippen Sie LOAD**", 8,1 und drücken Sie RETURN.
4. Lassen Sie die Diskette während der ganzen Spielzeit hindurch im Diskettenlaufwerk.

CBM 64/128 Kassette

Während des Spiel behalten Sie die PLAY Taste gedrückt.

Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie PLAY auf dem Kassettenrekorder.

Um das Spiel neu zu starten:

Drücken Sie RESTORE, um das Spiel neu zu starten.

ACCOLADE™

Auswahl der Spiel-Wahlmöglichkeiten:

Wenn das Spiel geladen ist, können Sie jeden Joystick benutzen, um die Wahlmöglichkeiten durchzusehen und auszusuchen. Damit Sie die Dauer jedes Spielviertels festsetzen können, bewegen Sie den Joystick, um die MINUTES PER QUARTER Wahlmöglichkeit hervorzuheben und drücken dann den FEUERKNOPF, um die Auswahl durchzusehen; 5, 10 oder 15 Minuten. Um eine der Sielaufstellungen auszuwählen, bewegen Sie den Joystick, damit die ALL-PROS gegen CHAMPS Wahlmöglichkeit hervorgehoben wird und drücken dann den FEUERKNOPF zur Durchsicht der Alternativen:

Zwei Spieler: ALL-PROS gegen CHAMPS

Ein Spieler: (Computer) ALL-PROS gegen CHAMPS
ALL-PROS gegen CHAMPS (Computer)

Wenn Sie ausgewählt haben, drücken Sie SPACE BAR, um das Spiel zu beginnen.

Der Anstoß (und das Spielen):

Der Spielbildschirm ist in vier Abschnitte unterteilt: Das Spielfeld selbst, die Box zur Auswahl des Angriffsspiels, die Box zur Auswahl des Abwehrspiels, und die Box für die noch verbleibende Zeit/ gewonnenen Yards.

Die Scrimmage- (Gerangel) Linie mit jeweils ca. 10 Yards in jede Richtung wird in der Mitte des Sichtfeldes gezeigt. Ein Pfeil unten auf dem Feld markiert die 1 down yard line.

Die Auswahlboxen für den Angriff und die Abwehr werden durch eine Anzahl von Pfeilen unterteilt, die sich mit den Joystick-Positionen decken. Sie können Ihre Auswahl treffen, indem Sie

den Joystick in die angezeigte Position bewegen und dann den FEUERKNOPF drücken. Im ein-Spieler-Modus wird Ihre Auswahl hervorgehoben. Im zwei-Spieler-Modus geschieht das nicht... auf diese Weise erfährt Ihr Gegner nichts über Ihre Auswahl.

Für die meisten Spiele werden die Boxen zur Auswahl der Spieltaktik benutzt, um die Mannschaftsaufstellung, den auszuführenden Spielzug und eine Position auszusuchen – in drei aufeinanderfolgenden Aktionen. Für Anstöße und PAT- (Punkt nach einem Touchdown oder ein Extrapunkt) Spiele ist nur eine Aktion erforderlich. Bitte sehen Sie sich in den Abschnitten "Die Spiel" (THE PLAYS) und "Das Spiele-Buch" (PLAYBOOK) die Liste mit der möglichen Auswahl und die Beschreibungen der Positionen und Spiele an.

Wenn sowohl Angriff als auch Abwehr ihre Aufstellung ausgesucht haben, werden sich die Spieler zur Scrimmage-Linie bewegen. Nach der Auswahl der Spielzüge und der Positionen beginnt automatisch das Spiel. Nach kurzer Zeit wird auf jeder Seite ein Spieler aufblinken. Das sind die Spieler, die Sie jetzt kontrollieren. Wenn Sie das Pass-Spiel ausgesucht haben, wird der Quarterback den Ball passen, wenn Sie den FEUERKNOPF drücken. Für Kick-Spiele gilt, daß der Tritt ausgeführt wird, wenn Sie den FEUERKNOPF drücken. Nachdem der Pass gespielt wurde, wird der Receiver (Empfänger) näher ins Bild geholt. Der Receiver wird aufblinken und wenn er den Ball fängt, können Sie seinen Lauf kontrollieren.

Auch in der Verteidigung kontrollieren Sie Ihren aufblinkenden Spieler. Wenn ein anderer Teil des Spielfelds näher ins Bild geholt wird, so können Sie automatisch einen anderen Verteidigungsspieler kontrollieren.

Um den Punter (der Spieler, der den Ball tritt) zu kontrollieren, drücken Sie ganz einfach den FEUERKNOPF, nachdem der Punter den Ball erhalten hat und anfängt zu blinken.

Während sich der Kicker, der Feldtore und Extrapunkte erzielen kann, dem Spieler, der den Ball festhält, nähert, kontrollieren Sie die Aktion, Drücken Sie den FEUERKNOPF, wenn Sie den Ball treten wollen. Die Wahl des Zeitpunkts ist dabei entscheidend. Bei Anstößen kontrollieren Sie den Kicker, während er auf den Ball zuläuft. Sie drücken wiederum den FEUERKNOPF, wenn Sie schießen wollen. Genaue Zeiteinteilung ist alles und Übung macht den Meister.

Auszeiten, Strafstoße und Schiedsrichter:

Um eine Auszeit zu nehmen:

1. gehen Sie zum Trainerbildschirm (drücken Sie SPACE BAR)
2. bewegen Sie den Joystick hoch, bis die TIMEOUT- (Auszeit) Linie hervorgehoben ist
3. drücken Sie den FEUERKNOPF.

Strafstoße:

1. Da es keine Schiedsrichter gibt, so gibt es auch keine Strafstoße... außer.
2. Wir wollen nicht, daß es irgendwelche unfairen Vorteile gibt. Wenn Sie also im ein-Spieler-Modus spielen, sofern Sie nicht eine Auszeit genommen haben, können Sie nur einmal pro Spielviertel zum Trainerbildschirm gehen, nachdem Sie die Aufstellungen ausgesucht haben. Wenn Sie es mehr als einmal tun, beträgt die Strafe 5 Yards. Bedenken Sie, daß Sie nur drei Auszeiten pro Spielhälfte haben und bevor die Aufstellung genannt wird, können Sie so oft zum Trainerbildschirm gehen, wie Sie möchten.

Der Trainerbildschirm:

Sie können zu jedem Zeitpunkt des Spiels zum Trainerbildschirm gehen, indem Sie SPACE BAR drücken (schauen Sie sich den Abschnitt über PENALTIES [Strafstoße] wegen möglicher Strafstoß-Situationen an). Dieser Bildschirm wird benutzt, um die

Wertungstafel zu sehen, Auszeiten zu nehmen, Spieler auszuwechseln und Spielerstatistiken einzusehen. Für jede Position gibt es eine erste und zweite Spielerbesetzung. Zu Beginn jedes Spiels wird der Computer die erste Spielerbesetzung für jede Position auswählen. Sie können den anderen Spieler aussuchen, indem Sie den Joystick hoch- oder runter-bewegen, bis der Name des Spielers hervorgehoben ist und drücken dann den FEUERKNOPF. Für bestimmte ausgewählte Spielzüge (zum Beispiel: double tight end) werden die erste und zweite Spielerbesetzung automatisch in die Aufstellung eingewechselt. Normalerweise bestehen alle Spezialmannschaften aus der zweiten Spielerbesetzung. Aber: Für den Anstoß und den Punt return ist immer Ihr Wingback der ersten Spielerbesetzung verantwortlich. Die Statistik für den jeweils hervorgehobenen Spieler erscheint unten auf dem Bildschirm. Neben Größe, Gewicht und Anzahl der Jahre, dieser spielt, gibt es eine qualitative Einschätzung der Schnelligkeit und Kraft des Spielers. Die folgende Auswahl steht zur Verfügung: SPEED!, FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIGI.

SPEED! wird für den schnellsten Spieler verwendet und BIGI für den langsamsten und stärksten. Im allgemeinen gilt: je langsamer ein Spieler ist, um so größer er und stärker wird er sein.

Um zum Spielfeld zurückzukehren, drücken Sie SPACE BAR. Wenn das geschehen ist, wird der Prozess zur Auswahl der Spielzüge gestartet.

Die Spiels:

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG: Von der folgenden Liste mit Aufstellungen werden 5 gezeigt und Sie können eine für jedes Spiel auswählen.

Angriff:

Field Goal (wird auch für einen Extrapunkt benutzt)

Punt

Double Tight End

Strongside Back

Double Wing

Shotgun w/Back

Short Yardage

Pro Set

Weakside Back

Spread

Shotgun w/o Back

Abwehr: 3 – 4 (wirksam gegen einen Lauf)

4 – 3 (wirksam gegen einen Pass)

Flex (eine bißchen wirksam gegen einen Lauf oder einen Pass)

Nickel [sehr wirksam gegen einen Pass]

Short (Yardage) [sehr wirksam gegen einen Lauf]

Die Auswahl für den Angriff wird immer unten auf dem Bildschirm in der größeren der beiden Boxen getroffen. Die Auswahl für die Abwehr wird in der kleineren Box getroffen. Die Hintergrundfarbe in diesen Boxen zeigt Ihnen an, welche Mannschaft im Angriff und welche in der Abwehr ist.

AUSWAHL DER SPIELE: Von der folgenden Liste mit Spielen werden fünf gezeigt und Sie können eine für jedes Spiel auswählen.

Angriff:

LAUFSPIELE

Power, Lf Run

Sweep, Rt Run

Draw, Run

Pitch Out, Lf Run

Offtackle, Lf Run

Power, Lf Run

Sweep, Lf Run

Pitch Out, Rt Run

Offtackle, Rt Run

QB Sneak

KICKSPIELE

Kickoff

Kick (für Feldtore oder Punts)

Onside Kick

Sideline Kick (für Punts)

PASS-SPIELE

Screen, Pass

Quick Out, Pass

Short Curl, Pass

In, Medium Pass

Hook, Medium Pass

Post, Long Pass

Fly, Long Pass

Quick In, Pass

Short Hook, Pass

Turn-around, Pass

Out, Medium Pass

Curl, Medium Pass

Corner, Long Pass

Streak, Long Pass

Abwehr:

Return (für Kickspiele benutzt)

No Blitz (ebenso No Dog)

Lf Dog

Rt Blitz

Rt Dog

Mid Dog

Lf Blitz

ANMERKUNG: Ein Blitz ist ein Vorstoß eines Defense back (corner oder safety)
Ein Dog ist eine Vorstoß eines Linebacker

POSITION: Von der folgenden Liste mit den Positionen werden fünf gezeigt, und Sie können eine für jedes Spiel aussuchen.

Angriff:

Kicker

Lf Fullback

Lf Halfback

Lf Wingback

Lf Tight End

Lf Wide Receiver

Fullback

Rt Fullback

Rt Halfback

Rt Wingback

Rt Tight End

Rt Wide Receiver

Abwehr:

Rt Linebk

Lf Linebk

Lf Corner

Lf Safety

Md Linebk

Rt Safety

Rt Corner

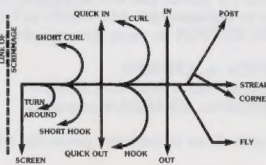
Das Spiele-Buch:

Der Schlüssel zu einer erfolgreichen Offensive ist

1. zu wissen, welches Spiel gespielt werden soll
2. die Ausführung bis zur Perfektion. Wenn Sie in dem Gedränge als derjenige, der sagt, wo's auf dem Spielfeld langgehen soll, ein Spiel bestimmen, so müssen Sie das Vertrauen haben, daß alle wissen, was sie tun sollen. Hier wird gezeigt, was sie tun werden.

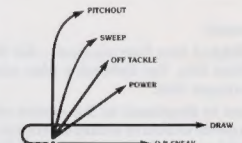
PASS SPIELE:

Spiel in Richtung INNENSEITE des Feldes



Spiele in Richtung AUßENSEITE des Feldes

LAUF SPIELE:



Und hier wird gezeigt, wo jede Position auf dem Feld spielt. Beachten Sie, daß es mehr als die elf hier gezeigten Positionen gibt. Das bedeutet, daß es keinen Spieler für jede Position in jedem Spiel gibt.

